

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Race Track** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes reāllaika prognozēšanas spēle.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.00%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

“**Race Track**” ir aizraujoša, ātra spēle ar ļoti ātriem un vienkāršiem raundiem. Izvēlieties zirgu, kuram, jūsu prātā, ir uzvarētāja gars, uzlieciet likmi un sajūti azartu, gaidot, vai jūsu izvēlētais sacīkšu dalībnieks šķērsos finiša līniju pirmais.

Jūs varat spēlēt piesardzīgi, liekot likmes uz zirgiem ar lielākām izredzēm uzvarēt, vai mēģināt iegūt lielākus laimestus, liekot likmes uz zirgiem ar mazāku iespēju uzvarēt.

Spēles norise un noteikumi

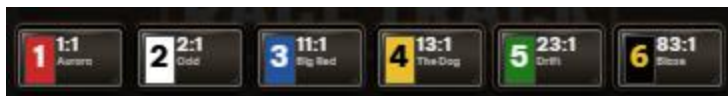
Spēles mērķis ir uzminēt, kurš zirgs uzvarēs sacīkstēs, uzliekot uz tā likmi. Katra no sešām likmju pozīcijām apzīmē zirgu, kas piedalās sacīkstēs, kurās uzvar tikai viens. Zirgi tiek iedalīti celiņos pēc spēka dilstošā secībā (pa vienam zirgam katrā celiņā), tādējādi spēcīgākais zirgs ir pirmajā celiņā, bet vājākais 0 sestajā celiņā. Kopā ir 50 zirgi\*, un katrās sacīkstēs piedalās seši nejauši izvēlēti zirgi. Katrās sacīkstēs ir pāris spēcīgu zirgu (ar lielu iespēju uzvarēt), pāris viduvēju zirgu (ar vidēju iespēju uzvarēt) un pāris jauniešācēju (ar mazu iespēju uzvarēt).

Lūdzu, ņemiet vērā, ka dažādās sacīkstēs atšķiras likmju pozīciju uzvaras iespējas un laimesti.

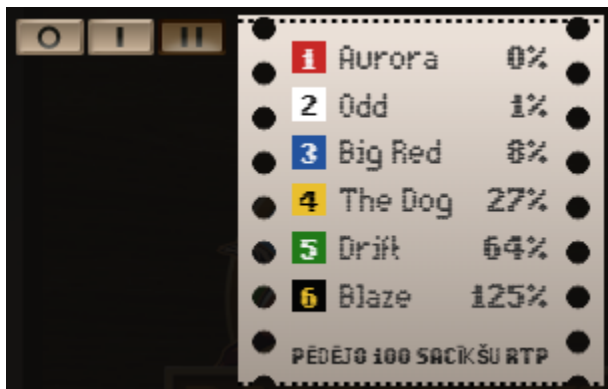
*\*Atruna: Race Track zirgu vārdi ir izdomāti, un jebkāda līdzība ar reāliem zirgiem ir nejauša.*

**Likmju likšanas posms**

Lieciet likmi uz vienu vai vairākiem zirgiem (ir atļauts likt likmes uz visiem zirgiem).



Likmju likšanas posmā lēmumu var palīdzēt pieņemt pārslēgšanās starp Visu zirgu un Padomdevēja izvēles režīmiem.



Visu zirgu režīms rāda zirgu rezultātus pēdējās 100 sacīkstēs, salīdzinot ar to teorētiskajām uzvaras varbūtībām.



Padomdevēja izvēles režīmā uzsvars tiek likts uz zirgu (-iem), kas vēsturiski ir uzrādījuši labākus rezultātus nekā citi.

### Sacīkstes

Kad esat uzlicis likmes un likmju likšanas laiks ir beidzies, sākas sacīkstes, un uzvarējušais zirgs tiek noteikts pēc nejaušības principa, balstoties uz tā uzvaras varbūtību.



## Spēles rezultāti

Jūsu laimesti katrā spēlē tiek aprēķināti, balstoties uz uzvarējušā zirga laimestu. Likmes uz pārējiem zirgiem tiek zaudētas.

## Laimesti

Katram zirgam ir atšķirīgs laimests. Jūsu laimests ir atkarīgs no uzvarējušā zirga laimesta.

LIKME	LAIMESTS				
		Storm	5:1	Rewind	26:1
Moon	1:1	Crazy	5:1	Baccarat	27:1
Bonbon	1:1	Fast Ed	6:1	Banker	29:1
Aurora	1:1	Funky	6:1	Player	34:1
Petal	1:1	Gonzo	7:1	Phoenix	35:1
Cream	1:1	Finn	8:1	Cascade	39:1
Peach	2:1	Time	8:1	Max Run	41:1
Honey	2:1	Godzilla	9:1	Fireball	44:1
Odd	2:1	Big Red	11:1	Hot Spot	53:1
Flower	2:1	Lil Blue	11:1	Cavalry	55:1
Rudolf	2:1	The Dog	13:1	Radiant	59:1
Pancake	2:1	Sundance	14:1	Reckless	69:1
Lover	2:1	Frost	15:1	Cash Hunt	71:1
Even	2:1	Penny	15:1	Blaze	83:1
Lightning	3:1	Quest	17:1	Moon Shot	89:1
The Beeb	3:1	Odd Shoe	19:1		
Starburst	4:1	River	20:1		
Lion	4:1	Drift	23:1		

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiek atgrieztas.

## Spēles izmaksa

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 96.00% visām likmēm.

## Spēles vadība

-  **TAIMERIS** informē, cik laika atlicis likmes izdarīšanai. Kad laiks ir pagājis, likmes vairs netiek pieņemtas.
-  **Čipu displejs** ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtība sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
-  Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas ATSAUKT vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

## Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

## Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Balance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

### Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu [joker@joker.lv](mailto:joker@joker.lv). Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.